

周报

本周主要完成以下任务

1. 组会报告和博客撰写
2. HVQ 功能模块的实现

部分完成以下任务

1. 游戏教材改写

针对邮件提出的内容表, 主要涵盖当前的浮点型体数据压缩以及压缩域可视化项目, 如图 1, 2 和 3 所示

Why

目的：压缩呈现

Overview

将未经压缩的浮点型体数据
以压缩后的形式
在压缩域直接可视化

Detail

内存可直接存储大尺度体数据
突破CPU存储限制

GPU可一次加载大尺度体数据
突破GPU存储限制

无需在CPU和GPU之间频繁传输数据
突破传输带宽限制

解压缩极快，压缩域直接实时绘制，高保真

近似无损的高压缩比
体数据压缩和压缩域体绘制

图 1

What

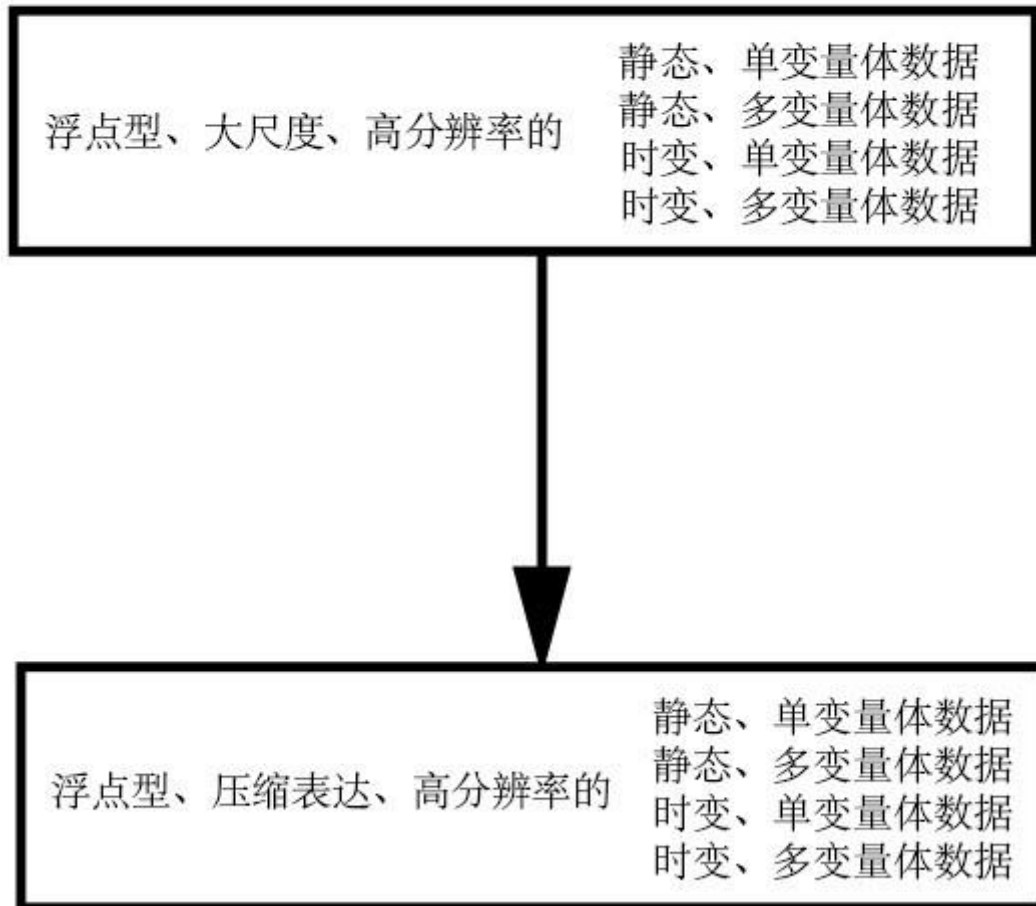


图 2

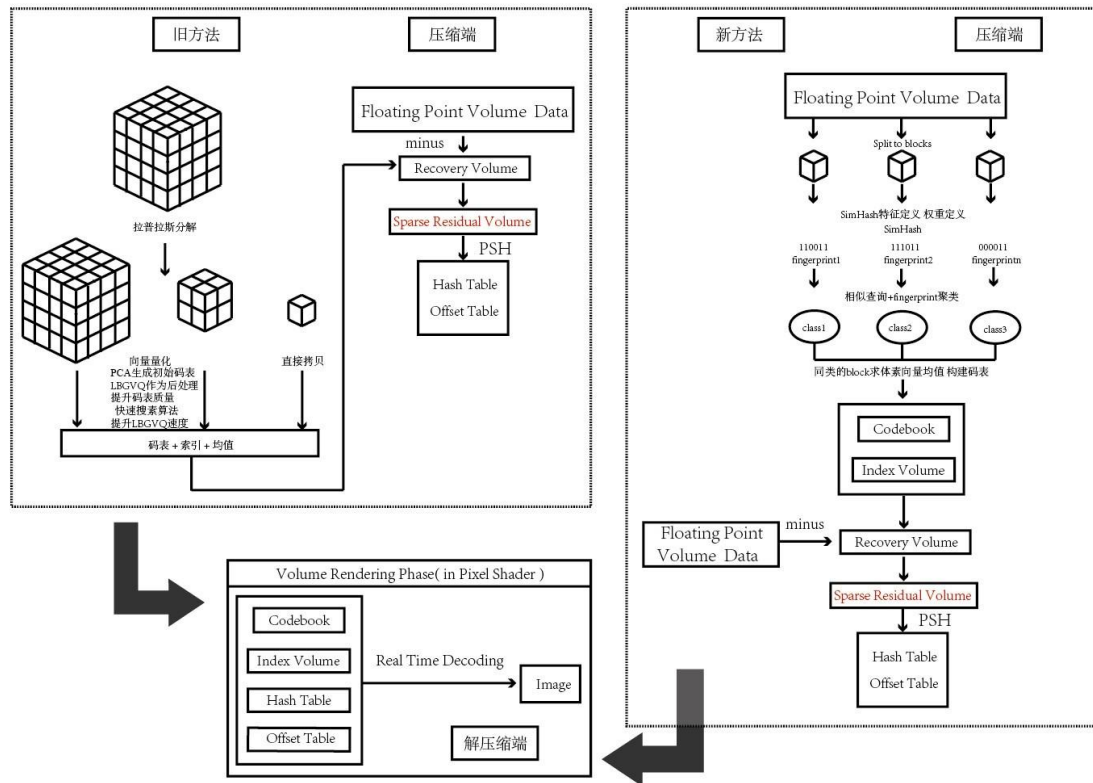


图 3

下周主要任务

1. VisPaper Collection 最后一次大的更新
2. SimHash 压缩的基本实现，完成压缩端的实现
3. 游戏教材修改完成,代码实现 OBB 树和 BSP 树的游戏场景碰撞检测以及对比，提交修改初稿
4. 敦促建刚完成 HVQ 的代码整合